

BLAME

and
god

Contents

Collaboration
03

Blame! Noise
15

Other Works
16

MEGALOMANIA
18

DEADHEADS
19

ピラル対談
19

デルトロ対談
19

作品解説
19

Collaboration



Collaboration with X-MEN
M Wolverine 1/100 - Vol.1
Cover Art
JUNE
SHARVIL ENTERPRISES INC.

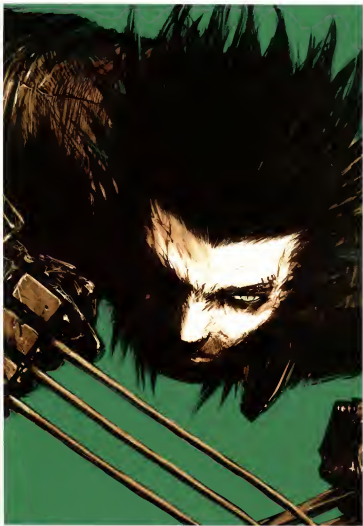


Collaboration with X-Men
Schneider talks to *X-2*
Lover: Jai
2001
ORANGE ENTERTAINMENT



WOLVERINE: JIM LEE
X-MEN: JIM LEE
X-MEN: JIM LEE

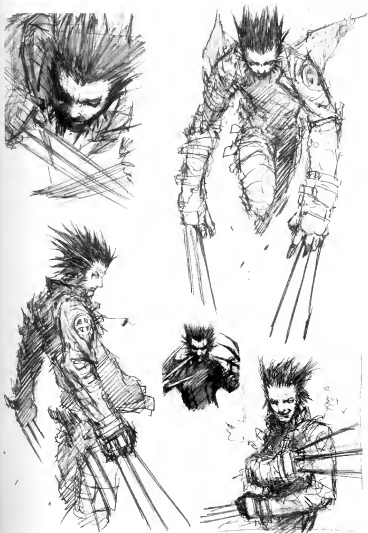
© MARVEL U.S.A. INC. 1995



Collaboration with X-MEN
Volume 3481 - Vol 1
Cover Art
2009
© MARVEL ENTERPRISES INC.



Collaboration with X-MEN
Wolverine: Snake? Vol.5
Cover Art
2004
©MARVEL ENTERTAINING



Collaboration with X-MEN
Wolverine Wilder
Practice drawing



Collaboration with HELLBOY
KARL KRAEGEN
2000
Drawing drawn for the movie



Collaboration with HELLNOV
KARI KIRJONEN
2002
Drawing drawn for the music



Collaboration with MATRIX
Second Trinity
1999
Drawn for a movie magazine.



Collaboration with ESANUELE
SILVERIA
1999

Competition, production of two or more artists

Collaboration解説

X-MEN

以前、フランスのアンブレームでコミック結核のイベントがあったとき、雑誌社の漫画家としてコンベンションに参加した。そこで仲良くなったアメリカ人の漫画者が、後にマーヴェル・コミックに入社し、一緒にペーパーバックの仕事をしたいかと誘ってくれた。マーヴェルのキャラを何でもいいという条件で、昔から好きだった『X-MEN』のウルヴァリンを描かせてもらうことにした。最初は一冊22ページで全5巻。カバーに使うイラスト以外は、マーヴェルのカプーリストに仕上げてもらったが、色彩感覚なんかも根本とは全然違って大いに勉強になった。ストーリーも含め制約は何もなかったが、唯一、ウルヴァリンが妻を扱うシーンだけは止めてほしいと言われた。ペーパーバックは子供の読者も多いし、問題をカバー控する今のアメリカでは結構な行為のようだ。

HELLBOY

映画『フレイド2』のプロモーションで参加したテル・トロ監督と対談中に、「今つくっている『ヘルボーイ』の映画に、ビジュアルスタッフとして参加しないか」と迫られた。どうやら、目的は最初からそっちだったようだ。確かに魅力的な話ではあるが、筒井はアメリカにも過剰に上乗せしなければならないという、『BLAME!』の連載を控えているのに、そんな異国の海外遠征は無理だと断ったら、『ヘルボーイ』に出てくるキャラを使ったデザインを1枚だけ描いてほしいと頼まれた。それでKARL KROENENの画を描いて送ったのだが、後で銀行口座に、思わぬ大金が振り込まれて驚いた。ただし、このイラストが役に立ったかどうかは、残念ながら2004年春の映画公開時までわからない。

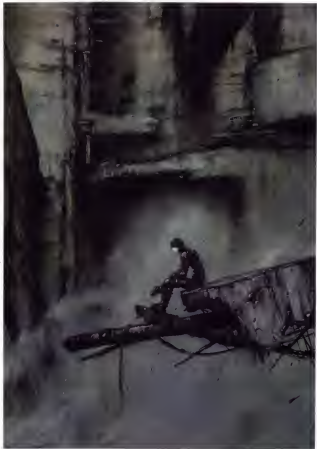
EVANGELION

角川書店の『少年エース』で『新世紀エヴァンゲリオン』の連載が人気だった頃、その編集部にキャラをイメージしたイラストを描くという依頼を受けた。しかも、他に4人の漫画家が同じテーマの画を提供するという。描くキャラがダブらないか、ちょっと悩んだ。結局、画面の奥が外れて仕舞物になった顔の黒いアクリル画にした。

MATRIX

映画雑誌の『映画雑誌』から頼まれた『マトリックス』特号のイラストは、主役のキアヌ・リーブスが人間そのものの外見で驚きにくかった。特に似せようとしたつもりもないが、有名俳優を普通に描くのなら、別に自分がやらなくてもいいのではないかと考えた。唯一の理由は、出演者が苦手なことしか身にしまわなかったことだ。

Blame!



Work of BLAMF!
The comic book Vol.1 Limited edition
2001
Electronic Calendar included in CD ROM.



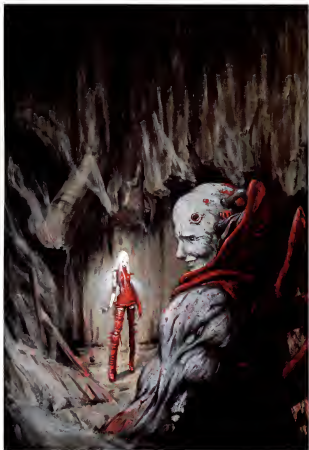
Work of BLAME!
The comic book Vol.1
1996
A special telephone card



Work of BLAME!
The comic book Vol.1
1996
Inkble Illustration.



Work of BLAME!
The comic book Vol.1
1998
Cover Illustration.



Work of WILLIAM B.
The comic book Vol.1
1988
Cover illustration



Work of BLAME!
The comic book Vol.2
1994
Cover illustration.



Work of BLAME!
The comic book Vol.2
1998
Cover (Illustration)



Work of BLAMF
The comic book Vol. 1
1998
Cover illustration



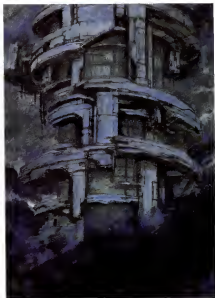
Work of BLAME
The comic book Vol. 1
1999
Cover illustration



Work of BLAMP 1
The castle book Vol.4
2006
Cover illustration.



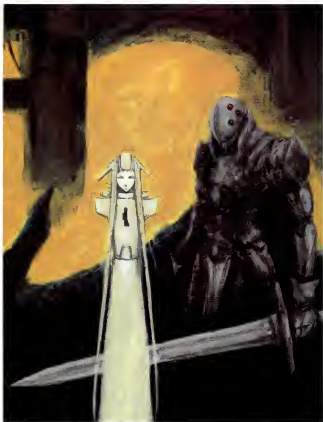
Work of BLAME!
The comic book Vol.6
2009
Cover illustration.



Work of BLAME!
AFTERNOON
1999
Cover page for the magazine AFTERNOON



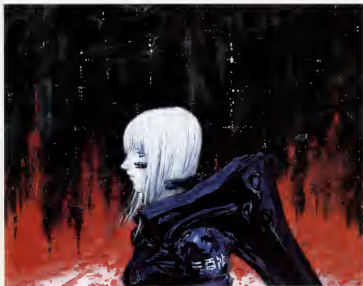
Work of H. AME.
The comic book Vol 5
2000
Cover illustration.



Work of M. A. M. 7
The work, book Vol 5
2000
Cover illustration.



Work of BLAME!
The comic book Vol.6
2001
Cover illustration



Work of BLAME!
The comic book Vol.6
J201
Cover Illustration



Practice drawing



Practice drawing



Work of BLAME!
The comic book Vol.6
J201
Unaged cover illustration



Book of D&A
The comic book Vol 7
2001
Cover Illustration.



Work of BLAME -
The comic book Vol. 7
(2001)
Cover Illustration.



Work of BLAME !
The coral book Vol.9
2002
Cover Illustration



Work of BLAME!
The comic book Vol.8
2002
Cover Illustration



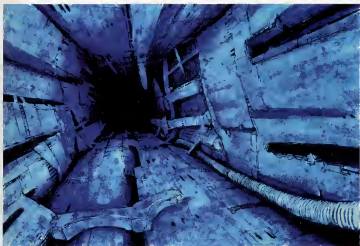
Work of BLAME!
The comic book Vol.0
2002
Cover illustration



Work of BLAME!
The comic book V&A
2002
Cover Illustration.



Work of BL AMO:
The cover of *YOUNG JAG*,
2003
Cover illustration



Work of BLAME !
The comic book Vol.10
2003
Cover Illustration

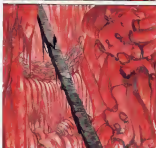
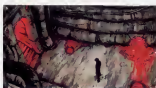


Work of BLAME !
The comic book Vol. 10
2003
Title page and Index page illustration





Work of BLAME I
The comic book Vol.2
1996
Inside Color paper



Work of SLAM: 1
The crank, book Vol. 2
1998
Inside Color pages.



Work of BLAME!

AFTERNOON

1991

Color page for the magazine AFTERNOON



Work of BLAME +
AFTERNOON
1999
Color page for the magazine AFTERNOON.



Work of BLAM! :

AFTERNOON

2004

Color page for the magazine AFTERNOON



The last iteration drawing



The first practice drawing



Work of BLANK !
The comic book Vol 7 Limited edition
JBO1
Electronic Calendar included in CD ROM



Work of BLAME
The comic book Vol. 7 Limited edition
2001
Clockwork Calendar included in CD-ROM



Work of BLAME!
AFTERNOON
2001

Color page for the magazine AFTERNOON



Works of BL AME
The comic book Y&Z
2001
Drawing for title page and middle cover

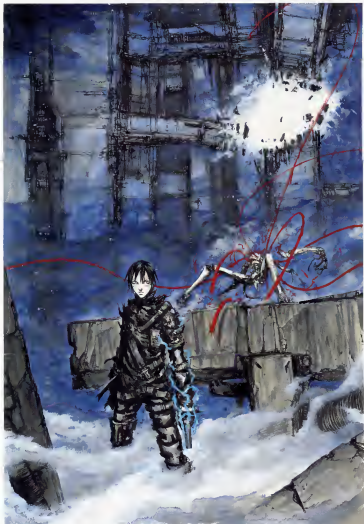


Works of H. AMP.
The comic book Vol. 6
2002
Drawing for book cover



Work of BLEACH 1
AFTERNOON
1997

Illustration for a telephone card present for readers.



Work of BLEACH
AFTERNOON
1996
Color page for the magazine AFTERNOON



Work of BLAME!
The comic book Vol. 7 Limited edition
2001
Electronic Calendar included in CD-ROM





Work of BLAZE 1
AFTERNOON
1998
Illustration for magazine cover



Work of BLANK :
The comic book Vol.8
1996
Inside color page



Work of RE AME !
AFTERNOON
2001
Color page for the magazine AFTERNOON.



Practice drawing



Work of BLEACH
AFTERNOON
2001
Illustration for magazine cover



Work of BLAME!

AFTERNOON

1999

Color page for the magazine AFTERNOON.





Work of BLAME *

AFTERNOON

1999

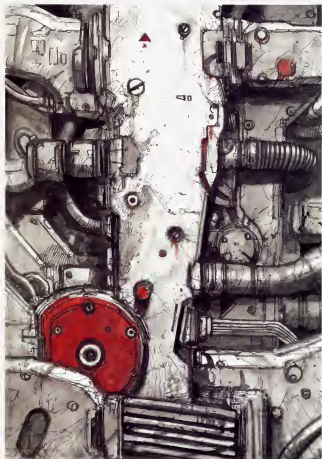
Color page for the magazine AFTERNOON



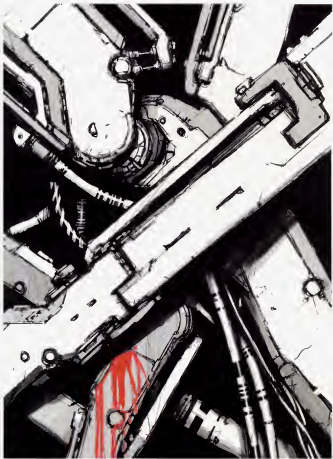
Work of BLAME +
The comic book Vol 7 Limited edition
2001
Electronic Calendar Included in CD ROM.



Work of BLAME.
MITSUKOSHI
2000
Color page for the magazine AFTERNOON.



Work of SLAMF +
The comic book Vol 6
2001
Title page.



Work of BLAME :
The comic book Vol.8
2004
Title page



Work of BLEACH
DVD
2006
Drawing for DVD booklet



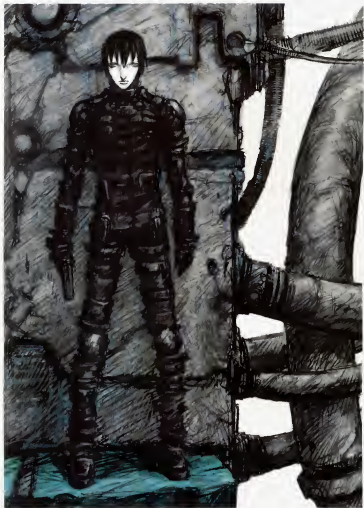
Practice drawing



Work of ILAME |
Calendar
2000
Illustration for the cover



Work of BLEACH 1
2001
Unpublished



Work of BLAME!
The comic book Vol. 7 (limited edition
2001)
Electronic Calendar included in CD-ROM.

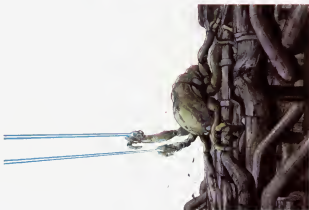


Work of BLAME (1980's)
 Design for T-shirt



Work of BLAME (The comic book vol.1 1999)
 Character profile.

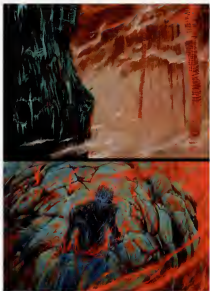
Work of BLAME !
The comic book Vol.1
1998
Inside color page.



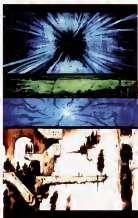
Work of BLAME !
The comic book Vol.1
1998
Unpublished.



Work of TE AME'S
AFTERNOON
2002
Illustration for magazine cover



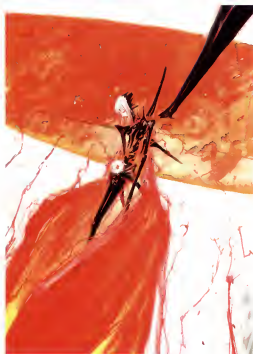
Work of BLAME +
AFTERNOON
2002
Inside color page.



Work of BLAME +
AFTERNOON
2002
Inside color page.



Work of BLAME :
AFTERNOON
2002
Inside color page.



Work of BLAME :
AFTERNOON
2002
Inside color page.

Practice drawing





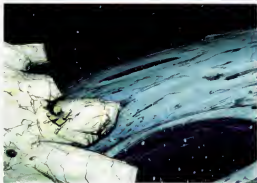
Work of BLAME
JEFF Koons
2000
Title Diner



REIKU, OF THE AMP
AL VERNON
2005
Double color page



Movie of 14-528
12-123000
2000
Inside Color page



Work of BLAME!
 ALTY ENGIN
 2008
 From the last chapter.



Work of BLAZE 1
AFTERNOON
2003
From the last chapter



Work of BLAME I
ATERNO/KIN
2005
From the last chapter



Work of BLAME!
AFTERNOON
2009
From the last chapter

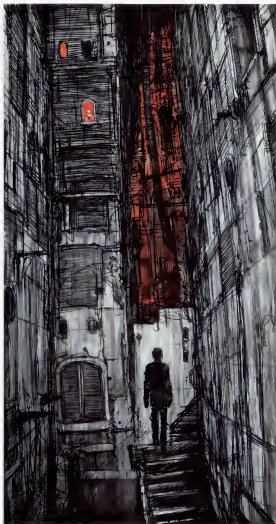


Book of BLAME!
 AL TURNKON
 2005
 From the last chapter





Work of BLAME!
AFTERNOON
2004
From the last chapter

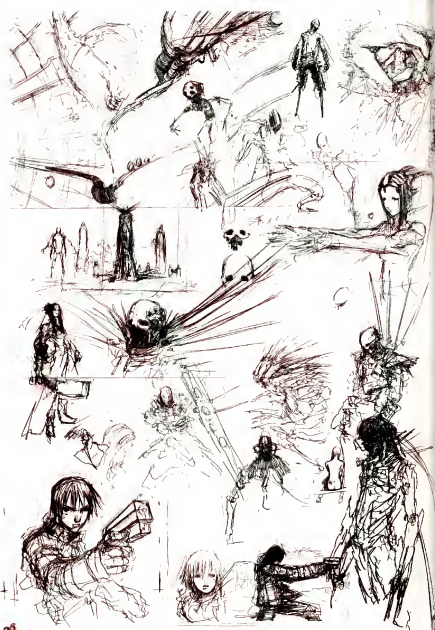


Work of III AME+
The eagle book Vol 7 Limited edition
2009
Electronic Calendar Included in CD ROM



[illegible]

[illegible]







The designed T-shirt
Billy
2003
kotansha Ltd.



Figure of Billy
2003
Vice



The designed T-shirt
From the inside of BLEACH
2003
PI AYI-RED EQUIPMENT



Figure of Shun Ken
2003
Vice



The designed T-shirt
From the inside of BLEACH
2003
Mits.



Figure of Chō
2003
Vice

COVER COLLECTION



◆BLAME! Cover vol.1 1998



◆BLAME! Cover vol.2 1998



◆BLAME! Cover vol.3 1998



◆BLAME! Cover vol.4 2000



◆BLAME! Cover vol.5 2000



◆BLAME! Cover vol.6 2001



◆BLAME! Cover vol.7 2001



◆BLAME! Cover vol.8 2002



◆BLAME! Cover vol.9 2002



◆BLAME! Cover vol.10 2003



Work of BLAME +
AFTERNOON
2003
Drawing of the all stars in CD-ROM



Works of BLAME!
AFTERNOON
2005
Drawing of the all stars in CD-ROM

BLAME「解説」

漫画は独学で読み始め、1年くらい独断に専念した時期があって、そのときに「アフタヌーン」の「四半賞」の審査員特別賞（宮口ジロー氏推薦）に入選したのが、この「BLAME」（当時「I」が付いていない）だった。審査が強力な読者をもって、巨大な建物の中を徘徊する物語は一律、迷宮時のような類たい決定は決まっていなかったが、基本的な作品の骨格は投稿の段階で、すでに出来上がっていた。受賞作の掲載でデビューした後、アフタヌーンの創刊編集担当から連絡があって、もう少し「BLAME I」の世界を掘り下げながら書きためて、早く早くは連載してもらいたいという話になった。その間、プロとしてやっていくための修業を重ねて、高橋シトム先生のもとで3ヵ月ほど専属アシスタントをした。それまで完全に独学だったので、漫画家としてのスキルまで、漫画家のすべてを身近で学べたのは大きかった。いろんな意味で劇的に成長したように思う。「BLAME I」の中で一番こだわったのは、やっぱり建物だろうか。全体的がわからないような巨大建築物を作品の中心に据えて、誰か見ても初めてという世界観をつくらうとした。SF小説においては当たり前の世界観でも、漫画ではそういう例がほとんどないので、だったら自分が描いてやるうじゃないかという気持もあった。今回の漫画のカバーイラストも、建物の大きさを表すための人物は極端に小さくした。ある意味で、「BLAME I」の主人公は建物かも知れない物語として成立するには人間のキャラが必要だけど、描いていて本来にふしひのは建物や機械だった。それらの存在感が大きいのは、自分の好きなものだけで構成しようとした作品だから当然である。一方でわかりにくいとの指摘も多かったが、ハッキリいって親切丁寧に説明するのは好きじゃない。投稿は最小限のものを面白くしき出さず、後は読者に想像してもらおうというスタンスだと信じている。約6年の連載を振り返っても、ぜんぜん終わって感じがしない。ストーリーも特別な起承転結があるわけじゃないし、もともと大きな世界の片隅で起こった小さなエピソードを切り取って見せただけ。あの世界では日常的に起こっている事件の一つだ。カバーのカラーイラストに関しては、作品の前半はアタリム達の具を使い、後半からパソコンに乗り込んでデジタル化した。それぞれに長所と短所があるが、画材を変えるのは楽しかった。今後は両方使って行くつもりだ。

Noise



Wick of Hell:
The comic book
2001
Cover illustration



Work of NCHS
The wind, book
2001
Illustration of an index page



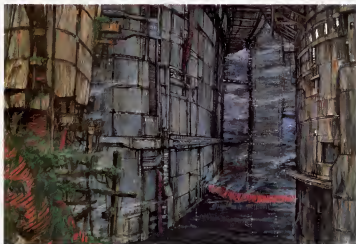
Work of NOISE.
The comic book
2584
Cover illustration



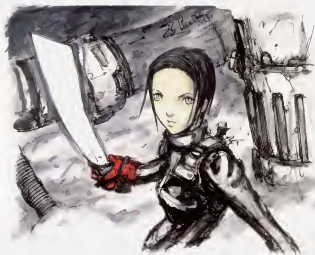
Work of NCISE
season edition of AFTERNOON
2003
Preliminary announcement illustration of NCISE



Work of NDSL
Season edition of AFTERNOON
2000
Inside color pages



Work of NASE
Season edition of AFTERNOON
2000
Inside color page



Work of NOISE
AFTERNOON
2000

Preliminary announcement illustration of NOISE



Work of NOISE
AFTERNOON
1999

Preliminary announcement illustration of NOISE



Work of Nishii
Screen edition of AFTERNOON
2000
Preliminary announcement illustration of NOPS...



Work of Nishii
AFTERNOON
2000
Preliminary announcement illustration of NOPS...



Work of NOISE
Drawing for T-shirts,
2000

NOISE解説

実は、「アフタヌーン」の88年賞に『BLAME』（当初は「か付がない」）が入選する前に落選したのが『NOISE』だった。佳作には入ったが結局は落選に陥ることもなく、日の目を見ないまま廃刊に消えたはずの作品である。その『NOISE』が契機として復活したのは、『BLAME!』の連載が済み、単行本が5巻くらいに達したとあることだ。「アフタヌーン」のシーズン限りで採り残さないかという話になって、あの『NOISE』はどうだろうと打診を受けたのである。『NOISE』の時代背景は『BLAME!』の数十年前で、二つの作品世界は完全に分断されているし、普通の登場人物や仕掛け物も出てくる。わかりやすいのは、『BLAME!』の世界はすべてが壊れて狂っているが、そうなるに至った原因について描いたのが『NOISE』なのだ。本日は現代から『BLAME!』にいく途中のお話として、オットスフィアの側面知識をやりとかったが、連載の中でうまく説明できずに終わってしまった。面のはうに関しては野カカルと他部らので、西岸の図教図を参考にして描いた部分が多い。主人公が女ということもあって、『BLAME!』とは違う意味でもしめる作品だと思う。

Other Works

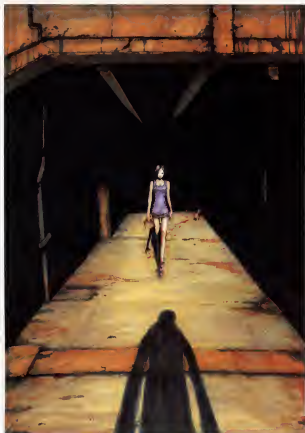


Shi's Life
2001
Graphic Arts Publishing Co. Ltd



Hitch's Life
2001
Graphic sha Publishing Co. Ltd.





Shin's Life
2008
Graphic Arts Publishing Co. Ltd



Poster of the convention in Germany,
1948

Poster of the convention in France
2002



Poster of the convention in France
2002



Illustration of a novel.
X = EXUSUTASU
2001

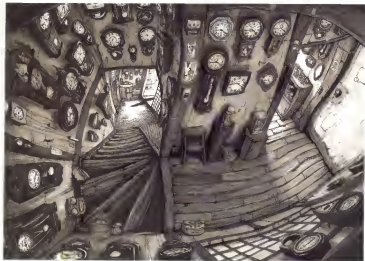


Illustration of a room.
X+ EKLSITTAS.
1801

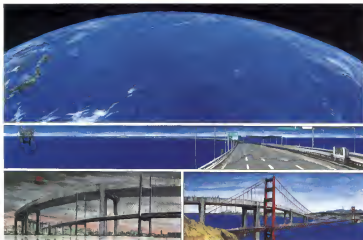
Other works解説

最初のはっの巻の部分が壊れていたり、全身像だらけだったりという4冊の成は、翻訳諸氏が駆除して寺澤寛也氏やヒロモト壽一氏など24人のアーティストが参加したイラスト集「Bashin's Life」(グラフィック社)に提供した作品。ビッチズライフのテーマなどは与えられて、後は好きに描いて欲しいという依頼だった。色を塗ったのはマジックに似ているコピペマーカー。一般画の注文が来るのは漫画にうれいし。漫画のように同じキャラを何回も描いたり、顔の表情を合わせたりしないでいへから男分に頼んだ。その場で悪い浮かんだ顔を彫にするだけ。隣近の原稿ジトム氏がやっていたバンド「EYESQUELA」のフライヤー用に描いたイラストのきにあるスタイルのデティヘアは、あるコンベンションのポスターに使われたもので、あちこち壊れた感じにしたのはこちらのアイデアだった。最後のセゾーンの図は、講談社のカルチャー誌「エクスタス」に掲載された藤守文子氏の短編小説「虚け犬」につけた挿絵。当たり前だが、ちゃんと作品を読んで描いた。とにかく、いろんな注文を受けて画を描くのは面白い。食分に期待するのは美しい画じゃないだろうし、すごい画も求めていないはず。「BLAME!」などを見て注文がきたのだから、特に骨伸びをすることもなく、いつものデイスで描けばいいのだと思う。

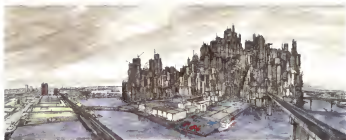
MEGALOMANIA



Megafuranda
Asakusa - Tokyo ku Tokyo
SILLI DIO VONCE
2000



Memoranda
 Yokohama Bay Bridge (Yokohama-shi, Kanagawa) and Golden Gate National Recreation Area (San Francisco, California)
 STUDIO VOICE
 2000



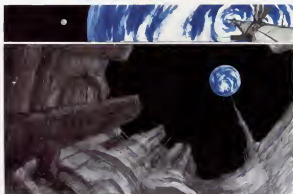
Memoria
Della Memoria
STI DIO VOCE
2000



Meguro Kariwa
Kariwa Chiyoda-ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000



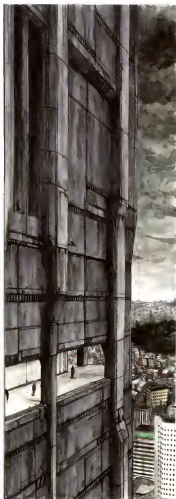
Megafrenia
Nakano Nakano-ku Tokyo
STUDIO VORST
2000



Megakuraria
Miyake Tsukasa, Tokyo
STUDIO VOICE
2000



Megakuraria
Okazaki Iku, Okazaki Naoki, Tokyo
STUDIO VOICE
2000



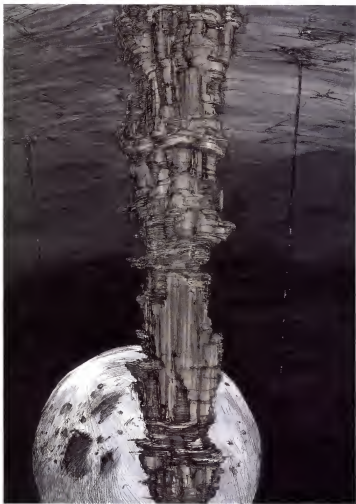
Minatohara
 6-1-1 Minatohara-ku, Tokyo
 STI DEO VIKKI
 2000



Miyukomori
Korid. Sagami-Ho, Tokyo
511 DR VORP
2000



Megakomeda
Nauvoko old Tokyo
STUDIO VORL
2000



Megakomori
Munehito Shi, Tokyo
STUDIO VOIR
2000



Meidōrōshi
Nishi Shinjuku 1 chome Shinjuku-ku, Tokyo
STUDIO VORP
2004



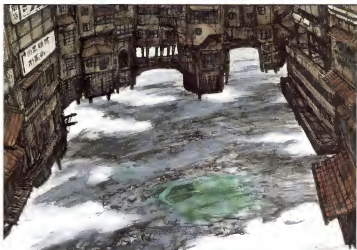
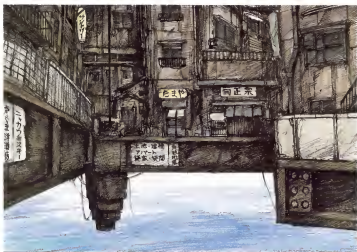
Mitsukoshi
Nishi-Shinjuku Station, Shinjuku-ku, Tokyo
STUDIO VOLTE
2000



Minato-ku
Roppongi Minato-ku, Tokyo
STUDIO VOILE
2000



Meiji-jingu
Kojima-ji, Minato-ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000



Musashino
Chiyoda, Chiyoda-ku, Tokyo
17th 18th 19th
2000



Vangelis
 Οθόνη Χθόνια, Τίτλος
 STUDIO VOICE
 2009

Megalomania 解説

約1年におたって「スタジオ・ボイス」誌に連載した架空建築物のイラストシリーズである。もともと Megalomania がスタートする1年くらい前に「BLAME!」についての取材があって、そのときの編集者から企画の話をもらった。「BLAME!」の中で巨大な建物が重要なパーツになっているのを知って、現実と架空のボーダーにある建物を描くシリーズを思いついたらしい。具体的に中身を詰めていく過程で、案件のある国社の図面の中に、架空の巨大建物を組み合わせるというテーマが湧き出ていった。毎週、例を添く女は直前に決めたが、一番のお気に入りには巨大なマンションに赤団が干渉してある120ページの図式。すごくシンプルでありながら、生活の匂いもあって一番やりとかった。逆に無頭エレベーターはSFの巨大建屋マニアにとっては、当たり前の図を描き与前に描いただけである。漫画家になる前の一時期、建物の設計や現場監督の真似事をしたことがある。当時から建築物は大好きだったが、そういう気持ちを持ち続けたからこそ、「BLAME!」のような作品が誕生したのだ。これからは建物の図にはこだわっていない。Megalomania はアクリルとコピックマーカーのどちらかで描いているが、そのうち何枚かはNITROコモノエタのCMで使われた。後援の神内幸則の後ろでデューノと笑っていく一連の図がそうである。気がついた人はそうとうな巨大建築物マニア（すなわちMegalomania）と言っている。

DEADHEADS



Work of DEAD HEADS
AFTERNOON
2002

Preliminary announcement illustration of DEAD HEADS



Work of DEAD HEADS
AFTERNOON
2002

Preliminary announcement illustration of DEAD HEADS



DEAD HEADS
Season edition of AFTERNOON
2002





DEAD HEADS

2002

Cameo for the "Season Finale" of AFTERNOON

START





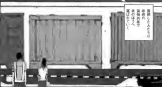


強化保健











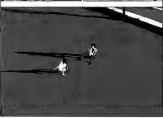
































五月廿二日









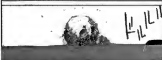






トカ













この時、彼は、
國史に關心を持ち、
以下に述べた如く、
國史に關心を持ち、
國史に關心を持ち、
國史に關心を持ち、





明治17年（1884年）に
日本赤十字会に入会し
た。その活動は、主
として、貧民救済、
慈善事業、社会改良
活動などであり、
明治20年代には、
日本赤十字会に入会
した。明治20年代に



この本 中巻
巻末に収録

END

武蔵雄×Enki Bilal 対談

アフタヌーン 2008年5月号掲載

武蔵 このあいだ、フランスのアングレームで開かれたコミックフェスティバルに行ってきました。

エンキ・ビラル (以下E・B) アングレームはどうでしたか？

武蔵 向こうでは、メビウス氏に会うことができました。その点では、すごく良かったです。

+ B 欧 MANGA スタイル

武蔵 まず最初に、僕はビラルさんのファンで、¹⁾バンド・デシネ (以下B・D) の作家の中でもビラルさんが一番好きです。「BLAME」のこの辺の絵なんかは、塗り方を真似したりしてます。

E・B それは気持ちいいですね。(笑)「BLAME」を拝見させていただきましたが、すごいですね。3冊見ました。

武蔵 フランス版はまだ3巻までしか出ていないんですよ。

E・B ちょっとお伺いしますが、今おいくつですか？

武蔵 僕は29歳です。

E・B うへん。ちょっと僕の方が年上かな。(笑)。

武蔵 でも「ニコボル三部作」を描いていたころは僕ぐらいの年だったんですね。

E・B まあ、そのぐらいかな。いや、正直に言います。今、私は49歳だから、武蔵さんより20歳年上ですね。「ニコボル三部作」を描き始めたのは'80年ぐらいですから、まさに今の武蔵さんぐらいの年齢ですね。

武蔵 でも、29歳であんなうのを描けるなんてすごいですね。

E・B あんたの「BLAME」によってすばらしいですね。これからどんどん変化されていくと思います。今読ませていただいた時に感じたのですが、すでに、1巻目と3巻目では絵がちよっと変わってきていますよね。

武蔵 日本の漫画は、ほとんどが遠近を前提としているので、忙しくて、進んでいく暇、練習する暇がなくて、それが今、すごい悩みですね。でも、ビラルさんのB・Dは、出たのが劇的に変化します。あれはすごいですね。

E・B 変わっているというか、進んでいるという感じが。締め切りもないし、自分で自分をそういうシチュエーションにもって行って、新しい要素を加えていけるようにしています。

武蔵 それは意識しないと難しいですね。日本の漫画の連載システムの最大の欠点は、そこだと思います。

E・B ちょっと距離を置いて、もう1回見直すことができないということですか？ 月何ページぐらいのペースで作品を描いていらっしゃいますか？

武蔵 基本的に、毎月30枚です。僕は月刊誌連載なので日本ではまだ楽なほうかもしれません。

E・B さっき、性さんは、毎週19ページ描かないといけなと言っていました。すごいペースですね。1日何時間ぐらい仕事をしますのですか？

武蔵 時間としては、僕は本当に頑張らないほうで、平均すると1日8時間ぐらいです。

E・B 僕は、作業として仕事をしているのは1日大体5時間です。5時間以上やると集中力がなくなってしまう。

武蔵 ビラルさんの場合、単行本を出すペースが大体1年に1冊ですね。年間365日のうち、絵を描いて作業する日にちは何のぐらいですか？

E・B そんなに多くはないかな(笑)。随分前から、1年間夫ごと単行本制作のために費やすことはしていないし、単行本制作の準備をしながらも、自分の制作の準備をして、費台の仕事をしてあたり、常に二つ三つの仕事を並行させています。ただ、武蔵さんの年齢のころは、この「ニコボル三部作」を始めたばかりだったので、自分の生活の80〜90%はB・Dを描くことに

費やしていました。経験から言うと、ちょっと距離を置いて、自分の作品を見直すとか、単行本と単行本の間をあけるとかすると、自分の絵のスタイルが良くなると思います。僕はデニスもやっているのですが、3ヵ月とか半年間とか全然ブレイクせずに、その後ブレイクと、練習もしていないのに前にできなかったことが突然できるようになっていたりするんです。

絵やデニスだけに限らず、そういうことは他のジャンルでもあります。だから、あなたもしばらく休憩したほうがいいですよ(笑)。

武蔵 今決めました。1年間、「BLAME」は休載しましょう。そうします(笑)。

+ 映画・MANGA・3D

武蔵 映画「バンカー・パレス・ホテル」をつくらうと思ったのはいつごろですか？

E・B 昔からB・Dと同じぐらい映画に対してはパッションを持っていたので、わりと映画に対するアクションは自然に出てきました。(自分で) 映画でもつくってみようかとかいろいろ思っていたのですが、映画製作のプロデューサーの人に会って「映画をつくってみないか」ということでチャンスが訪れたので、やってみました。

日本の漫画の印象で言えば、フランスの伝統的なB・Dに比べるとコマの動きや構図の取り方が、もっと適当があって映画めだと思っています。だから、日本の漫画家が映画を描いたら、いい監督になるだろうと僕は確信しているし、その逆に、映画を描いている人が絵を描くことができれば、いい漫画家になれると思っています。でも、映画監督というのは大勢の人間を動かすとか、別の能力が必要になってくるじゃないですか。それがめんどくさいから(一人で) 漫画を描いている人いると思うんですが。

E・B いや、そうとも思えないと思います。漫画家は、顔の中で登場人物をどういかに動かすかに、どこにカメラを持っていかを日ごろから考えていて、ビジュアル面での能力が備わっているの、あと他人を動かすとかコミュニケーションとかの精神的な面は、僕は訓練だと思っています。

僕も、映画を初めてやったときは、やっぱり恥ずかしいと思うが、人見知りの面もあって、最初はもうたかたかです。前に「バンカー・パレス・ホテル」は、映画としても、俳優さんの動きも芝居して、人の表情もわりと硬くて聞かれています。それは作品のテーマでもあったのでそうならないですけれども、2巻目の映画「ディコ・ムーン」をつくったときは、いい俳優さんに恵まれて、「映画をやってみよう」と、すごく燃えてきて、人間的に長い関係が築けましたし、友情も生まれました。そう

なってきたと、仕事はしやないですね。武蔵さんは映画の仕事に興味をお持ちなんですか？

武蔵 ええ、興味はあるんですが。

E・B やってみたいじゃないですか。きょううまくいきたいと思いますよ。

ちなみに僕が今準備している映画のことを言えば、今度は3Dコンピュータグラフィックスと、実際の俳優さんの実写をミックスさせてつくろうと思っています。そこでは、俳優さんの演技と、自分の持っているビジュアルイメージがミックスされて一つの画面になるわけです。

- 武 蔵** その場合、バックは3Dですか。
- E・B** そうです。3Dのコンピューターで描かれた人物と実写の人物(俳優)が一緒に話し合ったり、それと実写の背景の要素も少し入ってきますが、それが次のコマに来る3Dの背景と完全にミックスされてつながっているんです。
- 武 蔵** そう言えば3Dで悪い出たんですが、B・Dの絵でコンピューターを使う予定はありますか。僕は漫画を描くときに、トーンの代わりに使おうと思って、少し勉強してるんですが。
- E・B**僕はB・Dに関しては、予定はないですね。紙にさわたり、筆を使ったり、マチエール(筆材)を感じるのが今はとても好きなので。

+ 「主人公は自分ではない」

- 武 蔵** やってて楽しいのは、映画とB・Dのどちらですか？
- E・B** やはりB・Dかな。露骨な作業です。ピエロなクリエーションという意味では、たった一人でつくるB・Dのほうが、やはり喜びは大きいかもしれませんね。
- 武 蔵** 自分一人だけでつくるところが、最大の喜びですね。
- E・B** またB・Dには描き手のすべてが出てます。つまり作品そのものが「描き手に似たもの」になると思います。でも映画は「作家自身が影となった作品」とは言えないでしょう。
- 武 蔵** 自分のすべてが100%反映されるわけではない、と。それでも映画をつくる意義はありますか？
- E・B** ええ。これからは、映画の中でもデジタルの絵と実写とのミックスがどんどん増えてくると思います。前の2作はトラディショナルな方式でやっていましたが、今度の新作は自分のB・Dの持っている世界により近づいていると思います。
- 武 蔵** なるほど。ピラルさんは、映画をつくるたびに100%に近づけていっているということですね。次の映画は、本当に楽しみです。
- E・B** 僕も楽しみです(笑)。
- 武 蔵** B・Dのほうは、もちろん完全に一人で描いているんですが、一度も人を使ったことはないですか？
- E・B** 音、色を塗るのにちょっと手伝ってもらったことはありますが、それ以外にはありません。「ニコボル3部作」のころから一人で。一人でつく上げた作品には統一感がある。武蔵さんの「BLAME!」にも統一感がすごく感じられますよね。
- 武 蔵** 作品に自分が反映されておもしろいんですが、キャラクターについてもそうですか？「ニコボル」やほかの漫画も、主人公は全部自分ですか？
- E・B**僕は鋼鉄の足を持っています(笑)。
- 武 蔵** あれは面白いんですか？(笑)
- E・B** まあ、鋼鉄の足はともかく、主人公には自分が少しは入っています。ただ「作品が自分である」ということと、「主人公が自分である」ということは同義ではない。彼に起こったことが僕に起こったことであるわけではないです。
- 武 蔵** でも例えば、ニコボルとあなたの部とか、そっくりですが、あれは意図して自分に似せたものですか？
- E・B** いえ。ただ「ニコボル」を描き始めたとき、あるモデルを頭に描いていました。ブルーノ・ガンツというドイツ系スイス人の俳優です。彼は、「アメリカの友人」という映画にテニス・ホッパーと一緒に出ていたりしたのですが、彼の表情が僕の表現したかったものにすごく近かったのです。しかしニコボル

の顔もだんだん変わってきています。僕に似ているかどうか、ちょっとわかりません。

武 蔵 そっくりだと思えますよ(笑)。

E・B では、「BLAME!」の主人公は武蔵さんなのですか？

武 蔵 彼の場合は、漫画の主人公よりも、観客とか、背景描写に自分の顔望みたいものが反映されるんです(笑)。

+ 「SFは現実と違いつかれた」

- 武 蔵** 映画やB・Dの仕事以外で何かハマっているものはありますか。
- E・B** 映画は僕のパッションですから、よく観ますし、演劇にもとても興味があります。あとは絵画です。それから旅行はよくしますね。それだけで後の時間は終わってしまいます。
- 武 蔵** いろいろやってますね。旅行はいいですね。僕は漫画家になって5年くらいどこにも行かずに、地味やと初めて、しかも仕事でフランスに行きました(笑)。
- E・B** アングレームは、フランスを発見するのに特に理想的な街とは言えませんか(笑)。
- 武 蔵** でもバリは良かったですよ。ピラルさんの漫画も観られましたし。そういえば、ピラルさんは、SF小説などは全然読まないのですか？
- E・B** いや、それは非常に読むジャンルですね。ほかのフランス現代小説のジャンルは全然読めませんが。悪書屋のころから、僕は本当にSFのカルチャーを持っている人間です。
- 武 蔵** やっぱ、ちなみに好きな作家はだれですか？
- E・B** たくさんいます。ヴェルヌとかバックスリー、オーウェルなどは(出たり読するの)で、^{ジョージ}ウィリアム・S・ディック、^{ジョージ}ジョン・ブラー、フランク・ハーバート、最近では、ダン・シモンズですね。
- 武 蔵** ダン・シモンズ「ハイベリオン」ですね。「ハイベリオン」を読んだのは最近ですか。
- E・B** はい。すごくいい作品です。フランスの作家にもいい人がいます。
- 武 蔵** フランスでは、SFは、小説ジャンルとしてはメジャーなのですか？
- E・B** フランスでは、SF読者はほとんど広がっています。SFは、今、読められていてるんだと思います。と言うのは、我々が現在暮らしている世界がSF世界になってきているからです。言は、SFを読んて「ばかばか」とか「恐ろしい」とか言っていたんですが、自分たちの今の日常生活がかつてSF作家たちがイメージしていた世界そのものになってきています。
- 例えば、「クロノ人間」も昔は空想の世界でしたが、今はもう現実にあるわけです。そういう事実を目の当たりにして、多くの人がSFの世界に興味を持つようになり、我々のやっていることも理解されてきています。
- 武 蔵** ただ一方で「違いつかれた」という危機感もあります。「SF」というジャンルの概念は変化していますよね。
- E・B** SFの中の「サイエンス」と「フィクション」という言葉は、「科学が追いつくべきフィクション」と言うか、そういうテーマを含んでいるわけです。重要なことは、SF作家たちが常に前進して、次のイマジネーションをどんどん出す、ということです。
- 武 蔵** 現実には負けないように、そこを頑張らなければいけないですね。

武蔵 そうだ、最後にこれを差し上げます。最近、日本で出た本ですが、いろいろな作家が「B L A M E」というテーマで描いています。桂正和さん、寺田克也さんも描いています。僕のイラストはこれです。

E・B うーん、配管関係は 僕の絵と同じぐらい腐ってますね。とってもヒッチですね(笑)。

武蔵 「腐ったパイプ」は大好きで、イラストを描くときは必ず入れます。

E・B どうもありがとう。

武蔵 今日はいい話が聞けました。明日から、漫画の作品が空回りそうです。

E・B だけど、さっき「1年間休職する」と言ったじゃないですか(笑)。

武蔵 その前に実は、あと1週間で2ページ描かなければいけないのに、まだ何もやっていないのがあるんです(笑)。

E・B なるほど(笑)。

武蔵 それを忘れない。今思い出しちゃった。それが終わったら、どこかに逃げようかと思っています。そうだ、テニスでもしに行こう(笑)。

通訳 奥田 幸子

● Enki Bilal エンキ・ビラル

1961年旧ユーゴスラビア生まれ。

'60年パリへ移住し、'72年バンド・デシネ界にデビュー。以後、『ニコボル三部作』や『モンスターズザ・ビ』などを発表。'87年にはアングレーム国際コミックフェスティバルにおいてグランプリを受賞。その圧倒的なビジュアルイメージは『ブレイドランナー』や、映画監督のリュック・ベッソンにも影響を与える。'89年『バンカー・パレス・ホテル』で映画監督としてもデビュー。2作目の監督作品『ディコ・ムーン』も高い評価を受けている。

アフタヌーン 2002年8月号掲載

デル・トロ (以下D・T) はじめまして。あ会いできて嬉しいです。日本を訪れたら、ぜひ武蔵さんにお会いしたいと思っています。私は、武蔵さんの『B L A M E 1』が大好きで、特に背骨がすごく濃密で好きなんですけど、これまで読んできた漫画の中に、あんな持っているような感覚を見たことがありませんでした。あなたが描いた世界観をとて気に入っています。

武蔵 ありがとう。僕自身もキャラを描くよりも建築物を描いてはうかが好きなんです。

D・T 4巻までまったく説明が削除されているところろが、好きです。私が『B L A M E 1』を一新集しただけは、そこです。アメリカにあるSF作品というの、説明しすぎたものが多すぎると僕は思う。まったくそうですかね。

武蔵 そのことで、ミステリアスを半分が消えてしまっている。

D・T そこまで説明しなくてもこっちでは分かってるよって言う(笑)。僕は、自分が読めなかったら、漫画の中でセリフをたくさん読みたい人間なので、それで自分が漫画を描くときは、セリフを減らしたということもあるんですけど。

D・T そうですよ。僕もそうなんです。映画の撮影でもセリフのシーンは好きじゃない。僕も自分が描るとしたらセリフが少い作品が好きで、セリフのゾーンというのはどうも苦手ですね。

武蔵 同じですね。

D・T 僕が一番最初に『B L A M E 1』を目にしたのは、日本語版の単行本でした。ホク自身は日本語が読めるわけではないので、たまたま読めることしかできなかったのですが、そのあとにスペイン語版を読んだときにすごく読めた感じがした。説明のないセリフがほとんどなかったという事実。最初に読んだ(見た)『B L A M E 1』の魅力がセリフで覆われていなくなったことなんです。

D・T 武蔵さんの絵は、映画(実写)の側から見ると非常に興味をかき立てられるんですけど、そういう仕事には興味はありませんか? 実は、この『ブレイド2』でもそうなんです。僕は映画をつくることは、漫画家の方にスタッフに入っていたらいい、都合よくしていいんです。だから例えは映画のストーリーボードがあって、漫画家さんがここを描いてみたい、このコマが描きたいってことかあれば、まず、どうぞ自由にそれを描いてください、と。そこから、映画づくりが始まるんです。さっきお見せした落書き帳なんですけど、これはアイディアブックで、ここに描いたことをもっと絵の上手い人達に綺麗な形にしてもらってます。『ブレイド2』の映画に出てくる死神(リーバース)の原型もここに描かれています。

武蔵 でも、その絵を見る限り、ほとんどそのまま映像になってますよね。

D・T 「ブレイド2」はもう観ていただけましたか?

武蔵 はい、もう観ました。

D・T 例えは、映画の中で、ブレイドが単利になるシーンがあるじゃないですか。そしてその後、血を注がれるシーンがあって、あと死神(リーバース)の

- 註1 フランスコミックの呼称。
- 註2 漫画家の桂正和氏のこと。この武蔵氏との対談の前に桂正和氏とヒラル氏の対談の収録も行われていた。
- 註3 『ダメです』(新潮文)。
- 註4 エンキ・ビラル氏の映画監督としてのデビュー作。出演:ジャン・ルイ・トランティニャン、キャロル・ブーケほか。
- 註5 エンキ・ビラル氏監督の異色映画作品としては2作目。
- 註6 『ニコボル三部作』の主人公ニコボルは、失った右軍の代わりに、暗黒のレールから作った鋼鉄の足を借りる。
- 註7 『アメリカの友人』1977年。ウィム・ヴェンダース監督による西独・仏共同制作作品。原作はP・ハイムスによるリバーを主人公とする連作小説。その3作目を映画化したもの。
- 註8 ショール・ヴェルス。代表作『十五少年漂流記』『海底二万里』など。
- 註9 オルダス・ハクスリー。代表作『すばらしい新世界』など。
- 註10 ジョージ・オーウェル。代表作『1984年』など。
- 註11 代表作『アントロイドは電気草の夢を見るか?』ほか。
- 註12 代表作『幻影への旅』など。
- 註13 代表作『チューン』シリーズなど。
- 註14 藤沢武雄氏監修のもと、クラフィックス社から発行されたイラスト集。
- 註15 この対談が行われた2月6日の時点で武蔵氏の『B L A M E 1』L O G - 37「邪公式超絶合体」はまだ下書き前の段階だった。

試験管ペビーとか、血のプールとか、あのへんはミニョウさんというデザイナーさんのデザインです。あと、戻に変わってしまうシーンもです。私がアイディアを出して、スタッフに具体的にシーンにしてみよう、そういう作り方をしています。最後のニッサが戻になるシーンですけど、最初にシナリオを読んだとき、あのシーンが非常に詩的でアニメ的に表現できるという感触があったので、この映画のティレクターを引き受けたのです。

武 藤

D・T 顔を触るとホロホロと戻になっていくというアイディア、そのあとのフレイトがお目撃を受けて立てるシーンは、私がミニョウさんに、基準づくると注文を出してつくったシーンなんですよ。実は、

武 藤

「『フレイト2』のパンフを見ながら」このシーンなんですけど、ライトをバックに格闘ゲームみたいに闘ってるところがあったんですけど、あれは、CGですか？

D・T

ミックスですね。

武 藤

あれ、すごい好きで。ああいう出しにくい、漫画で。

D・T

どうぞ。読んでください(笑)。全然かまいません。今回、この作品です。『スパイダーマン』と『スタート・ウォーズ エピソード2』の間に完成しているんで、その二つの作品では使われているんですけど、私が最初に使った方法として『デジタル・ダブル』という技術があります。現場の中人がヒュンヒュン飛ぶシーンがあったじゃないですか。あれは、やろうと思えばワイヤーを使って撮かにできたんですけど、それじゃあまりにもアレなんで、もっとアニメっぽい滑らかな動きを出したかったんで……。

武 藤

すごい……見たことない感じでしたね……。

+ 裏話の裏話の裏話の……

D・T

撮影に使われているほとんどのアイディアは最初から考へられて、さっさと見せたアイディア帳、基本的なアイディアは全部ここに入っていて、そこから肉付けしていくって感じですよ。

武 藤

ストーリーボードは描かれるんですか？

D・T

あまり上手じゃないですけど、一応。でも、前もってストーリーボードを決めておくんじゃなくて、すごくラブを感じてくっついておいて、みんなが撮影をしてくいにつれ、こういうのがいい、ああいうのがいいって言ってるのを聞いていて、だんだんイメージがフィニッシュしてくるじゃないですか。それで、そのなまてきたモノを、撮影当日の朝に描くんです。ストーリーボードとして、朝にバカッと描くんです。みんなの今までのアイディアが凝縮されたものを朝に描く。アメリカでは、「デイリー」ってシステムがあって、その日描ったものをすぐに映像化して、描ったものをぜんぜん確認するっていうのが「デイリー」って言うんですけど、それを毎日やる。撮影が始まる4時間前に起きて、昨日描ったものを見ながら朝ご飯を食べて、前の日に描ったものは、その日の撮影に臨むためのストーリーボードを描き上げるんです。毎朝、仕事は自宅までやってらっしゃるんですか？

武 藤

D・T 基本的にはそうですね。それとたまに400枚のDVDとボータブルのDVDプレイヤーを持って、どっか旅行に行くんです。映画撮影でどこかに行くたびに、その400枚は減らされてしまうんです。

武 藤 400枚！

D・T 「ミニミック」でも起きたし、「フレイト2」でも起きたし……(笑)。

武 藤

それはまとめて持っていけるんですか？

D・T

少しずつ……。

D・T

(笑)撮影日数が長いんで……「フレイト2」は110

武 藤

日間、あったから……。

D・T

(笑)それで機材に成っていきんでね。ホウーですね。

D・T

ケースから出して、ディスクだけ入れるバグがあ

武 藤

って。それが200枚ずつ入るんで……。セットで

D・T

「こういう感じにしたいんだよ」っていうのを見せる

武 藤

ときに、前に撮ったDVDの中で「このシーンだけ

D・T

ど」っていうときに使ってたりのんで……。資料として常に400枚持ち歩いてるってわけですね。

D・T

「シャレード」っていう古い映画があるじゃないで

武 藤

すか。屋根の上での追跡シーンがあるんですけど、「こ

D・T

れが使ってるから」って持っていったりとか。「フレ

武 藤

イト2」でも屋根の上でのチェイスシーンがあった

D・T

んですけど、切られたんです。

武 藤

切られた？

D・T

15分長かったんですよ。本場は(笑) あれはヴァン

武 藤

パイアが何人も殺されていくっていうシーンで、最初

D・T

はバイクで逃がけていく、その間に殺しからどんと

武 藤

ヴァンパイアが死んでくってアイディアで、今のもの

D・T

のより15分長かった。でも「これは4日間しか撮影

武 藤

させないから」って言われたんで「分かった、じゃあ

D・T

そはバイクシーンで長い距離を走るんじゃないで、

武 藤

高速度で走りましよう」ってことにしたんです。

D・T

そういうことだったんだ……。

武 藤

(——そして真話、製作現場はとどろくほど忙

D・T

こんなに時間がたってしまった。今日は寒し

武 藤

かったです。最後に北沢さん、いつか一緒に映画をつ

D・T

くりたいです。

武 藤

そうですね、ぜひ。今日はお疲れさまでした。

・ Guillermo Del Toro ギレルモ・デル・トロ

1964年メキシコ生まれ。

学生時代から世界的メークアップ・アーティストで、アカ

デミー賞を受賞したこともあるディック・スミスとの強い

影響を受け、自ら特殊メイクの会社を設立して映画界に

参入。初の監督作品『クロノス』は人を不老不死の呪い

に逆する国の黄金をクロノスをめぐる謎のファンタジー。

同作品は'93年のカンヌ国際映画祭で批評家週間

グランプリに輝いた。ハリウッドに進出後に手がけた

2作目の『ミミック』も興行的に成功し、2002年公開の

『ブレイド2』によってその評価は決定的なものになる。

- 注1 ヲランパイアに似ているヴァンパイア・ハンターの頭像を描くカラーアクションの第2弾。今回はヴァンパイア・スレイヤーに登場する怪物の怪物(リバーバス)を敵として登場する。
- 注2 日本映画界・業界関係者のこと。
- 注3 7月の制作を持つヴァンパイア・スレイヤーの人名キャラクター2002年公開の映画は大ヒットした。
- 注4 2002年に公開したジョージ・ルーカス監督の大河伝説ドラマ。
- 注5 アル・トロ監督のハリウッドデビュー作。ニコロウの部下にうごく巨大な殺人兵器の秘密を暴くというクリティカル・アクションの傑作。
- 注6 伝説的な怪物ストーリー・ファンタジー映画のミミックスリラー。1983年公開の大ヒット映画。
- 注7 真実。この映画は2004年公開予定の作(ハルマゲイ)のビジュアルスタッフとして参加するよう依頼した。しかし、『BLADE』の完成を待たずに武藤監督は「11月の撮影を始めることで断念してしまっ

SNIKT! #1のカバーアート。自分でも筋肉が足りてないと思いました。あとXがXホックスの口ゴに見えてしまう……。

もうドモチェフスキーに似てるとか言われてもかわわないと思った。

背景を塗るのに苦労しました。

ラフ面の時点でマーベルの人にヴァンパイアっぽいといわれ好みを無くしたっけ……

大失敗。

……………。

上の絵の自主ボツ。

コメントしたくありません。

何人かの作家がエヴァの絵を描くという企画でした。即、辞退してくるだろうと予測したら凡事に的中。一人だけ進むことに成功。でも本当は届かなかった。

デジタル。

いやもう変な顔としかいえないようがない。

なんじゃこりゃ。

1巻のカバーの原画ですね。ちゃんと色塗ってたんですよ。

これ描いていた頃はまだ漫画で食えてなかったし、遠い人なかもあって、俺、化け物の絵な人が描いてるけど大丈夫なのか？などと真剣に考えてました。

アクリル。

前にビラル氏と対談したとき、2巻の表紙を見せながら、塗り方を真似したなんて言ってしまった。彼はとても低い声で「ブラム」と言った。

これ描いてるときコミカースの取材で、ずっとカメラマンが写真撮ってるし、人も見えてるしで通り切ってやったら、あっという間に完成してしまった。あの時のような集中力をその後、一度も発揮していない

建設者擁護中のシボ。建設者はとても嫌がってかなり抵抗したという。

サナカンは個人的に好きなんだけどカラーが少ない。もっと描くつもりだったのになあ……忘れてた。

これ描いてたときは本当に時間が無かった……。

……………。

動きのある絵にしろと言われなかったら、「BLAME!」の表紙は全巻、ボーツと突っ立ってる露股だったでしょう。

……………。

最近生まれて初めて骨折した。あんまり痛くなかったので3週間、折れていることに気付かなかった。

上の絵の自主ボツ。
捨てられなかった……。

けっこう骨って知らない間に折れて、いつのまにか逝っちゃってるのかも。

デジタルで着色し始めたのは、このあたりからです。しかしなぜドモチェフスキーをカバーに使ったのか。

「地球最後の男オメガマン」のDVDがいつのまにか出てたの。

彼女が無事に人間の姿で生成されていたら、非公式階層は破壊されずに深んでいたかもしれない。

「念力家族」という歌集を友人から借りた。すごくおもしろい。しかも著者、絵本人のサイン入りである。返さない。

フリーザーッ！

「BLAME」 本編で使った白黒原稿に着色。
手抜きじゃないですよ。本編と同じ
シーンをカラーで表現したかったのです。
いや本当に。

テクスチャー使いました。

海水に満たされた建築物。

10巻の最後のページの子です。

霧夜。
シボレベル9。
サナカン。

厚塗りで建物を描くのは
大変なのだと知った。

初めて描いたコマ割りのカラー。

この二人には43人の子供がいる。三男のルートバルゴ
バルダンバは研究員になる夢を持っていたが、
反対したメイヴに脳を移植しにされ断念。

その後、下級戦闘員として東条重工襲撃
作戦に参加するが、食料液を飲み飲みし
ているところを砲に襲われ、さんざん情
報を漏らした挙げ句に死亡。

じょうろを買った。細かい穴から
シャワーのように水が出るのですが、
まとまった水がドボドボと
したたり落ちるだけ。

「セキュウエスエフエイゴ」が大好きだったスタッフは
172歳で全額、全身体能強化機を取得。
メンテナンスに莫大な維持費が必要だった為に
ダフィネルの機にのってしる。

ドモチェフスキーは数百年以上の
生涯の間にブセルとシボ以外の女性
(型)を見たことがない。

唯一、笑ってる絵。

ブロン……。技を全て出しきる前に死ん
でしまった。実力する能力は仲間からも
不評だったらしい。

マダロの赤身を手にした赤き。夕方よくうちの店で、
「フーちゃん（おそろく赤身の鯛の塩）」を握っていたの
だが、最近見れなくなっ。涙に心配だ

指の骨を折ってから、とても手を
大事にするようになった。

ダフィネ・ル・リンベガ。
友人がテキトーに付けた名前。

うちのCDプレーヤー（スロットローディング方式）
はイジェクトボタンを押すと、
たまにCDをバーンで飛ばします。

従価品生産施設などを見つけたときに、
密友はときとき着替える。

ドガーン。

1巻の白黒原稿にデジタルで着色。
女性が持つてる棺桶は航空機用のガスタービン
エンジンを見て描きました。

色紙用に描いたイラスト
(サイン色紙の絵)。

うしろの女性はシボです。

3巻のときに描き下ろしたページ。
リキテックスのニュートラルグレー
を全種類使用。

洗面台の上の部分の鏡とか電球
が付いてる四角いパネルが昨日
突然壁から落下した。

ボヨヨ～～ン。

バンド・デシネに憧れ
てました。

人物よりもこういう絵のほうが描いて楽しい

構想途中のシボレベル9。
デジタル。

サナカンに憑依したシボ。
アクリル。

こういう絵は好きだが、一年中
描いていたいと思わない。

こういう絵を一年中描いていたい
と思わないが、描きたいと思う。



霧亥が傾いている……。

眼帯を付けた海賊みたいに
なっていました。

これは……

霧亥。デジタル。

MHz. <http://www.m-hz.net/>
この中に僕のチャンネルがあります
メール下さい。

始めの頃に、単行本の(3巻)キャラ
紹介のために描いた絵。
こういうのはもっとやりたかった。

駆除系。

単行本1巻のために描いた1枚。
使われなかったけど。

大爆発をバックにニヤニヤ
笑ってみたい。

これは霧亥が見ている夢です。

レベル9の絵は塗ってる時は青
だったんですが、最後には赤に
なってしまった。

レベル9。

シボレベル9。少し成長している。
サナカンシボを護衛していた十数年
の間に相当数の経済生物を殺した。

男の背中。

海軍。[BLAME!] 10巻の巻末カラー

デジタル。

デジタル。

デジタル。

デジタル。

都市の表面を覆う海水。

このとき霧亥が装着しているスーツは、
サーフガードがPLAYFORDに発注して
造られたもの。

2002年カレンダー用のイラスト。

サナカン。

シボ。

デジタルで描いた絵って色をいくらでも
変えられていいけど、決められない時
て確にある。

謎の人体実験は大好きです。
でも被験者にはなりたくない。

これも嫌だ。

裾野結は改造人間である。

仕事中は、「おへいお茶」を1.5
リットルくらい飲む。

地球表面全域が構造物で覆われ
た世界。デススターですね、見た
目は。

なんでも切れる剣。

NOISE構想初期の絵。

この時はまだ日本刀だったんですね。
変えて良かった。

しかし、節一つ一つにコメントを書くのが、こ
んなに大変だとはい、やりますよ、なんて熱狂に書い
んじやなかった。

パソコンのキーボードに水をこぼしたことがある。原稿にコーヒーをこぼしたことも一度だけある。

並沢晴さんがプロデュースした『ピッチズライフ』という画集のための絵。

このまえ、並沢さん宅でピンポンガッシュしたのは僕です。ごめんなさい。

この頃はコピックを使ってました。補充がめんどくさいですね。

うーん……。

ドイツのイベント「bonenkai2002」のために描いた絵。会場のカレーライスの屋台が印象的でした。

バンド、「アイズキューラ」のフライヤー用に描いたイラスト。

フランスのコンベンションのポスターのイラスト。テディベアをたのまれたので。

空間を正しく認識できなくなった人の視界。

時計を描くのが大変でした。

巨大なプラント。

大平洋横断橋。

これは確か東京湾の埋め立て地に、勝手に建物が建てられたという設定だったはず。

巨大な穴。用途不明。

超高層集合公園住宅。アメリカでは洗濯物を外に干すと、条例で罰金取られるそうですね。

軌道エレベーターの続き。

向こうに富士山が見えます。

メガロマニア第1回。杉並区高円寺。

霧が濃い日とか、高層ビルの上の方が見えなくなっているときがありますよね。

軌道エレベーター。

上の絵の続き。月の上までのびてました。

すごーく深くまで続く地下街。

あったらいいな。

ここ数年は巨大建築物の夢を見なくなってしまった。

巨大和風建築物……、普通過ぎる。

空中都市……。

何をしようとしたのか……。

「デッドヘッズ」予告用イラスト。まだ内容がはっきり決まっていなかったため、テキトーなキャブをデッチあげ。

ある町の掲示板。「デッドヘッズ」本編のカラー。(以下4枚)

ゾンビ物は映画も小説も大好きなので、いつかやりたいと思ってました。

10年くらい前、僕、ガードマンやりました。

この女はウェイトレス。

「デッドヘッズ」予告用イラスト。

BLAME

97
90



式版題画集 BLAME! and so on

2003年10月23日 第1刷発行

著 者 式根竜
発行者 五十嵐隆夫
発行所 株式会社講談社



〒112-8001 東京都文京区音482-12-21
編集部 03-5285-3546
販売部 03-5285-3606

Art direction, Title logotype, Number design 式根竜
Design 湯川了寿／新原正人 (creative center inc) / 小野千鶴／吉田二枝
Editor 由利博 / 石塚雅美
編集協力 池田協 (モーニング編集部) / 竹田哲也 (アフタヌーン編集部) /
菅見子 (読談社国際ライツ管理部)
Special Thanks Sakai Daisuke / KIDA Tatsuko / Guillermo Del Toro /
MARVEL ENTERPRISES, INC. / STUDIO VOICE / MHR / MATIC LOG /
PLAYFORD EQUIPMENT / NERASAWA Yasushi / Vice / グラフィノ社 /
新潮社 / 伴風仙

印刷・装本 西宮印刷株式会社
©NHIEI Tactum 2003

落丁・風丁本は小社編集課情報部にお送りください。
送料は小社負担でお送りいたします。(電話03-5285-3606)
なお、この本についてのお問い合わせは、
第七編集局「式版題画集 BLAME! and so on」係宛にお願いたします。

本書の挿画複製 (コピー) は、著作権上の例外を除き 禁じられています。

B1094-06 3645282 N D C T26 148P Wax printed in Japan

Scanned and edited by Vobes

If you are able and willing to translate parts of this book, please let me know so I can update this file with the completed translations. If you'd like larger images of the text pages, I can provide those as well.

About the Dead Heads section

The artwork is in a left-to-right format (opposite of the usual Japanese style), however the Dead Heads section was printed as right-to-left from page 139 to 136 (in that order). Since that wouldn't scroll through the manga in the proper order, I swapped the page numbers.

Also, this is printed much too small to make a decent scan of (each panel is about one by one-and-a-half inches), so I'd like to get hold of the original print and scan that, if possible. The relevant information for the issue of Afternoon Zouken it was printed in is

If you have this, or know where I may obtain it, please drop me a line at the above email address.

I hope you enjoyed this as much as I have!

BLAME! and so on



NIHEI TSUTOMU

式熊勉画集